

Kesenangan dan Kesalehan Populer Hijab *Cosplay*



Oleh

Nama : Ummul Pertiwi Fiqri

NIM : 18200010245

TESIS

Diajukan Kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga

untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Master of Art (M.A.)

Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies

Konsentrasi Kajian Komunikasi dan Masyarakat Islam

Yogyakarta

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummul Pertiwi Fiqri
NIM : 18200010245
Fakultas : Pascasarjana
Jenjang : Magister
Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Kajian Komunikasi dan Masyarakat Islam

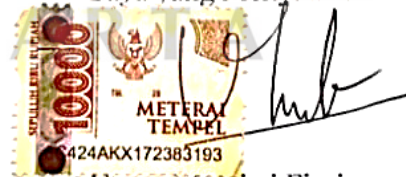
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul:

“Kesenangan dan Kesalehan Hijab Cosplay” adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Jika terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penulis siap mempertanggungjawabkan sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 23 November 2022

Saya yang Menyatakan



Ummul Pertiwi Fiqri

NIM: 18200010245

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummul Pertiwi Fiqri
Nim : 18200010245
Fakultas : Pascasarjana
Jenjang : Magister Program
Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Kajian Komunikasi dan Masyarakat Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti bahwa terdapat plagiasi di dalam naskah tesis ini, maka saya siap ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 23 November 2022

Saya yang menyatakan



Ummul Pertiwi Fiqri

NIM: 18200010245

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1226/Un.02/DPPs/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : Kesenangan dan Kesalehan Populer Hijab Cosplay

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : UMMUL PERTIWI FIQRI
Nomor Induk Mahasiswa : 18200010245
Telah diujikan pada : Senin, 12 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Ramadhanita Mustika Sari
SIGNED

Valid ID: 639fec8e32bc7



Penguji II

Najib Kailani, S.Fil.I., M.A., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 63aae3b598888



Penguji III

Dr. Suhadi, S.Ag., MA
SIGNED

Valid ID: 63a30280a442b



Yogyakarta, 12 Desember 2022
UIN Sunan Kalijaga
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 63cf9e8d8f221

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Kesenangan dan Kesalehan Populer Hijab Cosplay

Yang ditulis oleh:

Nama : Ummul Pertiwi Fiqri
NIM : 18200010245
Fakultas : Pascasarjana
Jenjang : Magister
Program Studi : *Interdisciplinary Islamic Studies*
Konsentrasi : Kajian Komunikasi dan Masyarakat Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) *Interdisciplinary Islamic Studies* Fakultas Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar *Master Of Art*.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 23 November 2022

Pembimbing



Najib Kailani, S.Fil.I., M.A., Ph.D

ABSTRAK

Ummul Pertiwi Fiqri, 2022. Kesenangan dan Kesalehan Populer Hijab *Cosplay*. Tesis. Program Magister Interdisciplinary Islamic Studies. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tesis ini mengkaji fenomena anak muda muslim pegiat hijab *cosplay* yang berupaya menjadi saleh dengan tidak meninggalkan kegemaran mereka. Elemen budaya populer Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *cosplay* adalah wasila mereka dalam mengembangkan kreativitas serta menerapkan konsep Islam. Hal ini dapat dijumpai pada muslimah pegiat hijab *cosplay* yang diteliti dalam tesis ini. Penelitian ini berkontribusi terhadap kajian anak muda muslim dan budaya populer. Khususnya mengembangkan pandangan Ariel Heryanto dan Asef Bayat terkait anak muda yang berupaya mengakomodasi hiburan dan kesalehan secara inovatif kemudian menjadi agen yang aktif memproduksi budaya populer. Penelitian ini adalah studi kualitatif dengan menerapkan metode netnografi selama kurang lebih sebelas bulan dengan melakukan berbagai wawancara kepada para pegiat hijab *cosplay*, baik yang tergabung dalam suatu komunitas maupun yang melakukan *cosplay* secara individu. Selain itu pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi pengamatan audio visual tepatnya dengan melakukan pengamatan melalui media sosial Facebook dan Instagram individu pegiat hijab *cosplay*.

Tesis ini menunjukkan bahwa muslimah pegiat hijab *cosplay* mengalami ambiguitas. Di satu sisi, mereka tetap ingin mengomsumsi hiburan tetapi juga mereka dituntut menjadi muslim yang saleh. Untuk mencapai hal tersebut mereka menerapkan komitmen untuk berpegang teguh pada syariat Islam dengan berbagai peraturan saat sedang menirukan karakter fiksi maupun saat menjalani kehidupan sosial. Hal ini dapat mengakomodir kesenangan mereka untuk tetap melakukan *cosplay* sebab melalui kegiatan tersebut mereka sekaligus menjadi agen dakwah untuk tidak melepaskan simbol keislaman (*jilbab*) yang dikenakannya, serta menjadi anak muda yang kreatif bermain peran dan membuat kostum. Mereka mengajak anak muda untuk menjadi anak muda yang kreatif, inovatif, namun tetap saleh.

Kata Kunci: Hijab *Cosplay*, Kesenangan, Saleh, Budaya Populer Islam, Anak Muda Muslim

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, suami, dan anak saya.

Terimakasih atas dukungan dan doanya



MOTTO

‘Mempergunakan waktu, kesehatan, usaha, dan doa dengan sebaik mungkin,
sebermanfaat mungkin adalah kunci dari keberhasilan hidup’



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puja dan puji syukur kepada Allah Swt. atas limpahan rahmat dan nikmatnya penulis bisa menyelesaikan Tesis yang berjudul **“Kesenangan dan Kesalahan Populer Hijab Cosplay”** dengan melebihi waktu dari yang telah ditentukan. Meskipun demikian, Tesis ini masih terdapat kekurangan yang kemudian tentunya masih membutuhkan kritik ataupun saran dari pembaca sekalian.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan alam yakni baginda Nabi besar Muhammad Saw. berkat beliaulah umat muslim berada di jalan yang lurus, di mana masa sebelumnya manusia berada pada masa Jahiliyah yang penuh dengan kegelapan. Berkat beliaulah al-Qur'an sampai kepada umat muslim untuk dijadikan sebagai pedoman hidup manusia, dan menjadi objek penelitian untuk penulis.

Penulis menyadari bahwa ada banyak pihak yang membantu dalam mengerjakan Tesis ini, tanpa mereka mungkin penulis tidak dapat menyelesaikan Tesis ini. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah Swt. Yang Maha Pemurah atas segala nikmat kesehatan, kesempatan, serta nikmatnya yang begitu banyak tak dapat dihitung jumlahnya. Alhamdulillah Robbal 'Alamin.
2. Keluarga: Bapak H.Ali Fikri, Mama Hj. Siti Rahmah, Suami Abu Hanifah, Anak Muhammad Syauqon Ni'matillah, Nenek Hj. Rasia, Kakek H. Patahuddin Taif, Tante Hj. Herlina, Hj. Suhria, Mertua saya Abah H. Saadullah El-Haris dan Ummi Latifa. Tanpa restu kedua orang tua yang telah mendoakan dan membiayai penulis hingga dapat menyelesaikan studi. Dan teruntuk suamiku tercinta terimakasih telah hadir dan melengkapi hari-hari penulis, membantu dalam segi materi maupun dalam segala hal. Terimakasih pula untuk anakku yang tersayang sudah menjadi anak yang banyak mengenalkan bunda arti kesabaran dan pengalaman baru lainnya sebagai seorang ibu. Kemudian untuk saudara-saudaraku yakni Sultan Alkingdi Maulana Fikri, Ayatullah Putra Nusantara, Baihaqi Gaswul Fikri, Nur Suqni Rinra Tabara, Abdul Gofur, Zulva Huri'in, Abi Quhafah, Maulana Aban Najwa, Mufassir Kanzul Akbar, Albarrotil Musyarafah, Ismatullah, dan Syauqil Mujtaba, Yang telah ikut mendoakan dan mendukung setiap usaha penulis lakukan.
3. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M.A Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag, M.Ag. Selaku Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Nina Mariani Noor, M.A. selaku Ketua Prodi Interdisciplinary Islamic Studies Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.
6. Dr. Sunarwoto, M.A. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Najib Kailani, M.A., Ph.D selaku pembimbing dalam menyelesaikan tesis ini. Dari beliau, saya banyak mendapatkan ilmu baru dalam penelitian, terutama melihat tema diskusi dari perspektif yang lebih luas. Penulis sangat berterima kasih atas keluangannya waktu dan penulis memohon maaf karena selalu mengganggu kesibukannya. Sekali lagi penulis ucapkan terimakasih.
8. Saya juga ucapkan terima kasih kepada Dosen-dosen yang mengampu kuliah sejak awal hingga akhir, diantaranya adalah Dr. Sunarwoto, M.A., Najib Kailani, M.A., Ph.D., Prof. Dr. Iswandi Syaputra, S.Ag., M.Si., Dr. Lukas S. Ispandriano, M.A., Drs. Bono Setyo, M.Si., dan Yani Tri Wijayanti, S.Sos, M.Si.
9. Sahabat di kelas Kajian Komunikasi dan Masyarakat Islam (KKMI) 2018, Yakni Nikmah Lubis, Hopisal Wadi, Mubin, Amar Muhyidin Sipa, Ery Erman, Taufik Habibi, Ike Widya Ulfah, Arif Kurniawan, Saipudin Ikhwan, Arif Muhammad, Annisa, dan Aan Andrianto. Terimakasih sudah menjadi teman diskusi yang baik selama menjalani program S2.

Semua yang telah disebutkan maupun yang tidak disebutkan yang telah membantu penulis, semoga mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah. Inilah hasil penulis yang penuh kekurangan, dan tesis ini bukti bahwa saya masih dalam proses belajar serta saya ingin terus belajar lebih banyak lagi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 23 November 2022



Ummul Pertiwi Fiqri

NIM: 18200010245

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	9
D. Kajian Pustaka	10
E. Kerangka Teoritis	13
F. Metode Penelitian	16
G. Sistematika Penulisan	17

BAB II	PUSARAN GLOBALISASI SERTA MASUKNYA	
	BUDAYA POPULER DI INDONESIA.....	20
A.	Pengantar	20
B.	Globalisasi Pintu Masuknya Budaya Populer di Indonesia.....	20
C.	Perkembangan Budaya Populer Jepang di Indonesia	32
D.	Produk-Produk Budaya Populer Jepang di Indonesia	34
	1) Manga.....	34
	2) Anime.....	37
	3) Cosplay.....	41
E.	Kesimpulan	46
BAB III	KESENANGAN BERMAIN KARAKTER FIKSI : MAKNA	
	KESENANGAN BAGI PAGIAT HIJAB COSPLAY	49
A.	Pengantar	49
B.	Lahirnya Hijab Cosplay di Indonesia.....	50
C.	Media Sosial dan Kegiatan Hijab Cosplay	54
D.	Makna Kesenangan.....	57
E.	Potret Kesenangan Ala Muslimah Hijab Cosplay	59
	1) Ange Indira : ‘waktu luang dan hobi’	60
	2) Dinda Tri Zuan Anggraeni : ‘klaim kemudaan dan hijab cosplay’	62

3)	Firly Melati Mauludy : ‘identitas ganda dalam bermain kostum.....	63
F.	Kesimpulan.....	64
BAB IV	KONTESTASI KESENANGAN DAN KESALEHAN	
	HIJAB COSPLAY	66
A.	Pengantar	66
B.	Konsep Kesalehan	66
C.	Momen Pegiat Hijab Cosplay Menjadi Saleh.....	68
D.	Politik Identitas Sebagai Bentuk Pencarian Pengakuan	78
E.	Kesimpulan.....	84
BAB V	PENUTUP.....	86
A.	Kesimpulan.....	86
B.	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		90

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Akun Facebook Hijab Cosplay Gallery	52
Gambar 2 Akun Instagram Hijab Cosplay Gallery	53
Gambar 3 Informan Dinda saat tidak bercosplay dan saat berkostum Kaguya Otsutsuki merupakan nenek moyang dari anime Naruto.....	74
Gambar 4 Informan Lina Cosplay Albedo Genderbend Version	74
Gambar 5 Informan Ange Cosplay Bersama Suami Dengan Kostum Kamenrider.....	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Merebaknya budaya populer di Indonesia menjadi sebuah fenomena sosial, di mana budaya populer ikut berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Kehadiran budaya populer sangat erat kaitannya dengan globalisasi sehingga memunculkan beberapa faktor pendorong diantaranya perdagangan bebas, meningkatnya hubungan antar negara, dan liberalisasi keuangan internasional. Globalisasi sendiri merujuk pada saling keterhubungan global (*global interconnectedness*) yang menunjukkan bahwa dunia ini penuh pergerakan, intensitas keterhubungan, kontak, dan pencampuran bahkan interaksi budaya yang sudah lama terjadi serta pertukaran-pertukaran intensif terjadi dalam waktu yang singkat.

Hasil dari pergerakan arus globalisasi ini membawa konsekuensi tidak saja pada pergerakan atau mobilitas manusia yang begitu rapid atau cepat, melainkan juga bertumpuknya kebudayaan-kebudayaan yang dikirim (ekspor dan impor) yang tanpa sadar digerakkan oleh mobilitas kapital global dan korporasi transnasional melewati batas-batas dunia. Pada akhirnya budaya ini seolah menyeragamkan budaya yang terjadi di dunia, atau bahkan menimbulkan konflik antara budaya lokal dan budaya asing yang telah bercampur dalam kehidupan masyarakat.

Diskursus globalisasi dan modernisasi yang secara signifikan memengaruhi praktik-praktik produksi dan konsumsi budaya populer yang terjadi di masyarakat Indonesia, nampaknya bukan lagi sebuah realitas yang terbayangkan. Namun, budaya populer telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat yang secara sadar atau tidak telah menciptakan makna, membentuk makna, membagi makna, dan mensirkulasi makna dari nilai-nilai kultural dan ideologis yang ada di sekitar mereka. Produksi dan distribusi budaya populer ke berbagai negara tidak lagi mengenal batas geografis karena telah dibantu oleh kehadiran teknologi yang begitu canggih sehingga mempercepat distribusi dan konsumsi budaya populer.

Ariel Heryanto menyatakan bahwa kemunculan budaya pop yang berasal dari luar Indonesia, seperti Malaysia menurutnya lebih mudah mendapatkan simpati dan penerimaan masyarakat Indonesia. Penyanyi atau grup band dari Malaysia sudah tidak asing lagi di tanah air.¹ Hal yang sama terjadi pada konsumsi film-film Thailand oleh penonton Indonesia, David Hanan melihat adanya kesamaan antara budaya pop (film) produksi Thailand dengan produksi Indonesia. Begitu pula dengan budaya populer Korea atau biasa disebut dengan Korean Wave menyebar luas di Indonesia melalui produk-produk hiburan seperti musik (K-pop), drama (K-drama), film (K-film),

¹Ariel Heryanto, *Identitas dan Kenikmatan Politik Budaya Layar Indonesia* (Jakarta: PT. Gramedia, 2018), 21.

fesyen (K-fashion), makanan (K-food), dan kecantikan (K-beauty) menyebar dengan cepat dan mudah diterima oleh masyarakat Indonesia karena menyertakan budaya dan adat istiadat yang tergolong sopan, serta tidak senonoh.² Dengan kata lain, kedatangan budaya pop dari luar Indonesia, seperti Malaysia, Korea, Thailand, Jepang bukan sesuatu yang baru melainkan telah di konsumsi secara massal sejak dulu. Penerimaan masyarakat terhadap kehadiran budaya populer dari berbagai negara juga memunculkan perilaku dan gaya hidup lebih dari sekedar menonton, gaya potong rambut, cara berdandan, namun juga mempengaruhi pola hidup dan cara berpikir generasi modern saat ini.

Pada mulanya, atau sampai saat ini masyarakat Indonesia mempunyai persoalan dengan etnis berwajah oriental seperti Tionghoa. Tetapi penerimaan masyarakat terhadap wajah-wajah Korea dan Jepang menunjukkan perilaku yang sebaliknya.³ Kaum muda saat ini menerima keberadaan etnis berwajah oriental bahkan menjadikan mereka sebagai idola. Beda halnya pada era 1959-1960 di mana etnis Tionghoa terdiskriminasi dalam wajah yang sangat rasis, segala hal kegiatan keagamaan, kepercayaan, dan adat istiadat yang berhubungan dengan etnis tersebut tidak boleh dilakukan. Setelah Orde Baru tumbang orang-orang berdarah Tionghoa atau

²Ranny Rastati, "Korean Wave Pariwisata, Soft Power, dan Gerakan Ekspansi Budaya Pop," *Accelerating the World's Research*, <https://pmb.brin.go.id/korean-wave-pariwisata-soft-power-dan-gerakan-ekspansi-budaya-pop/?amp> (diakses 27 Oktober 2022).

³Ibid, 197-200.

berparas oriental mendapatkan tempat yang layak di Indonesia. Seiring dengan diterimanya paras oriental, budaya populer yang berasal dari Asia pun mulai masuk dan menjadi konsumsi masyarakat.

Jepang merupakan salah satu negara yang memanfaatkan budaya populer sebagai komoditas ekspor. Budaya populer yang di ekspor Jepang meliputi *manga*, *anime*, *fashion*, *film*, *games*, dan makanan. Budaya populer Jepang sudah mulai tersebar di tahun 1970 an, melalui tayangan *anime* pertamanya *Wanpaku Omukashi Kum-kum* di televisi (TVRI).⁴ Kemudian di tahun 1980-an, masyarakat Indonesia juga telah menikmati musik Jepang salah satu lagu populer pada masa tersebut adalah *Kokoro no Tomo*.⁵ Pada 1980 akhir, *manga* dan *anime* mulai menjadi konsumsi masyarakat. Kesuksesan *manga* dan *anime* ditandai dengan tingginya minat membuat *manga*, bermunculan komunitas-komunitas pencinta *manga* dan *anime* di Indonesia. Sehingga popularitas budaya populer Jepang pun menjadi tren di kalangan anak muda Indonesia.

Setelah kepopuleran *manga* dan *anime*, budaya populer *cosplay* juga mulai dilirik anak muda pada tahun 1990 an ketika digelarnya *matsuri* atau festival Jepang oleh mahasiswa Universitas Indonesia. Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJUI) adalah festival yang dibuat oleh Himpunan

⁴Ranny Rastati, “Dari Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay”, *Masyarakat dan Budaya*, Vol 17 No 3 (Maret, 2015), 379.

⁵Fatma Roisatin Nadhiroh, *7 Lagu Lawas yang Populer di Indonesia*, <https://www.idntimes.com/hype/throwback/fatma-roisatin-nadhiroh/lagu-lawas-jepang-yang-populer-di-indonesia-c1c2/full>, (diakses 02 November 2022).

mahasiswa Jepanologi Universitas Indonesia di tahun 1994 sekaligus untuk mempromosikan budaya Jepang kepada masyarakat Indonesia. Kemudian di tahun 2012 muncul fenomena baru di ajang festival Jepang yakni hijab *cosplay*, yaitu berpakaian menyerupai karakter fiksi dengan menggunakan penutup kepala bagi perempuan muslim.⁶

Kemunculan hijab *cosplay* di Indonesia diyakini dipengaruhi oleh Hijabers Community yang dibentuk pada tahun 2010. Hijabers Community merupakan komunitas wanita muslimah yang mengedepankan gaya hijab yang *fashionable* dan modern. Penggunaan jilbab pada mulanya dianggap sebagai hal yang konservatif bahkan jauh dari gaya hidup secara perlahan bertransformasi menjadi sesuatu yang wajib digunakan sebab kesadaran mengenakan jilbab di kalangan wanita muda Muslim juga meningkat. Fenomena hijab *cosplay* muncul sebagai respon atas kesadaran beragama kaum muda yang ingin menyalurkan hobinya tanpa mengabaikan ajaran Islam.

Indonesia dengan keberagaman etnis dan agama memunculkan berbagai varian baru dalam beragama dan bersosial. Varian baru dalam beragama diproduksi dan didistribusikan oleh media massa menjadi sebuah hiburan bahkan *lifestyle*. Claudia Nef-Saluz yang melakukan penelitian tentang budaya populer Islam di Indonesia, mendapati bahwa budaya populer keislaman yang berkembang di media massa Indonesia cukup beragam dan

⁶Ibid

berpengaruh terhadap kemunculan industri *fashion* (jilbab) dan perilaku masyarakat di kota Yogyakarta yang ditelitinya.⁷ Fenomena budaya populer pada masyarakat Islam di Indonesia mulai mencuat ketika berakhirnya masa rezim Orde Baru bahkan kebebasan berekspresi juga telah menyapa dunia Islam di Indonesia. Beragam buku, majalah, musik, sinetron, dan film bermunculan, juru dakwah dan Dai menjadi terkenal dan masuk diberbagai saluran televisi nasional bahkan masuk dalam berita infotainment sejajar dengan selebriti terkemuka Indonesia. Atas dasar perantara tersebut masyarakat Indonesia telah menjalin hubungan yang baik dengan budaya populer karena perantara arus teknologi informasi yang begitu cepat sehingga menjadikan masyarakat sebagai penggemar budaya populer.

Kesenangan kaum muda pada budaya populer Jepang yakni *cosplay* kemudian menggabungkan antara penggunaan simbol Islam (jilbab) memang adalah hal yang banyak diperbincang oleh para masyarakat bahkan para peneliti sekalipun, Ranny Rastati sebagai peneliti di bidang budaya populer pernah menuliskan terkait fenomena hijab *cosplay* yang menuai pro dan kontra di kalangan masyarakat Indonesia. Jilbab yang dikenakan para pelaku hijab *cosplayer* dianggap tidak layak karena tidak sesuai dengan syariat Islam. Berbeda dengan jilbab bergaya, gaya jilbab syar'i bersifat longgar dan sederhana; itu menutupi seluruh tubuh dan dianggap tidak menarik.

⁷ Claudia Nef-Saluz, *Islamic Pop Culture in Indonesia An Anthropological Field Study on Veiling Practices Among Students Of Gadjah Mada University of Yogyakarta*, (Bern: Universitat Bern, 2007), 1-9.

Sedangkan jilbab *stylish* hadir dalam berbagai warna, menarik, dan tidak menutupi seluruh tubuh. Akibatnya, wanita muslimah mengenakan jilbab bergaya dianggap kurang islami dibandingkan mereka yang berjilbab syar'i.⁸ Mengenai kontra, dengan alasan menambahkan simbol agama (jilbab) pada karakter adalah tindakan ceroboh, hijab *cosplay* dianggap gagal menampilkan karakter sesuai dengan kostum dan kepribadian aslinya. Oleh karena itu, hijab *cosplay* lebih cocok sebagai *fashion* daripada sebagai variasi *cosplay*.

Masyarakat yang mendukung kehadiran hijab *cosplay* mengemukakan bahwa kegiatan tersebut merupakan ajang kreatifitas tanpa mengabaikan identitasnya sebagai muslim. Seorang hijab *cosplay* menunjukkan bahwa jilbab tidak membatasi hobi. Apalagi *cosplay* adalah hobi yang bisa dilakukan oleh siapa saja, tanpa membedakan suku dan agama. Hijab *cosplayer* juga menciptakan ruang baru yang memberi keleluasaan untuk menuangkan kreativitas dan kesenangan mereka dalam lanskap syariat Islam. mereka, memadukan antara aspek kesalehan dengan aspek kesenangan mengomsumsi produk budaya populer Jepang.

Tesis ini mengkaji tentang perjumpaan anak muda muslim dengan budaya populer. Khususnya budaya populer hijab *cosplay*. Sejauh ini studi-studi terdahulu yang berkaitan dengan anak muda muslim dengan budaya populer

⁸Ranny Rastati, "Hijab Cosplay: When Muslim Woman Embrace Fan Culture," ed. Yukako Yoshida, Ranny Rastati, Manami Goto, *Performing The Self and Playing With The Otherness: Cloating and Costuming Under Transcultural Condition*, (Tokyo: Nihon Root Printing & Publishing, 2022), 40-41

meletakkannya ke dalam dua hal, yakni sebagai bentuk hibriditas dan sebagai agen konsumen dan pembuat produk budaya populer.

Saya berargumen bahwa anak muda muslim pegiat hijab *cosplay* saat ini mengalami ambiguitas. Di satu sisi, mereka dihadapkan pada tuntutan sebagai muslim saleh, tetapi juga ingin mengomsumsi hiburan. Untuk mencapai hal itu mereka kerap kali dihadapkan dengan serentetan negosiasi yang terus menerus terjadi di dalam diri mereka. Kehadiran komunitas pegiat hijab *cosplay* mampu mengakomodir kesenangan mereka tanpa harus meninggalkan syariat Islam dan mengajak menjadi saleh. Mereka tidak hanya menjadi konsumen yang pasif terhadap budaya populer Jepang, bahkan mereka menjadi agen yang aktif menyebarkan narasi Islam dan berdakwah melalui elemen-elemen *cosplay*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengembangkan rumusan masalah untuk menjawab pertanyaan utama yakni bagaimana konsep kesenangan dan kesalehan populer yang dimaksud oleh pegiat hijab *cosplay*. Kemudian saya, mengembangkan pertanyaan utama menjadi beberapa pertanyaan sekunder yaitu:

- a. Bagaimana representasi kesenangan dan kesalehan pegiat hijab *cosplay*?
- b. Apa saja media, aktivitas, atau ruang yang dipilih anak muda pegiat hijab *cosplay* dalam mengekspresikan kesenangan dan kesalehan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini hadir dengan beberapa tujuan yaitu; *pertama* untuk melihat lebih jauh pertumbuhan, perkembangan, serta pergeseran budaya populer Jepang di Indonesia yang dimulai dengan kemunculan globalisasi sampai kepada konsep yang dikembangkan Jepang untuk mempertahankan popularitas budaya populernya di ruang publik khususnya pada anak muda muslimah. *Kedua* akan menguraikan fenomena anak muda muslim pegiat hijab *cosplay* yang ingin tetap menikmati hiburan dan sekaligus menjadi saleh. Dimulai dengan menjabarkan latar belakang perjumpaan Islam dengan budaya pop. Selain itu penelitian ini akan mendeskripsikan secara mendalam mengenai konsep kesenangan dan kesalehan anak muda muslimah pegiat hijab *cosplay*. *Ketiga* akan menghadirkan respon pegiat hijab *cosplay* baik yang tergabung dalam komunitas maupun yang melakukan kegiatan *cosplay* secara mandiri tentang negosiasi kesalehan.

Dalam ranah akademik, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada diskusi mengenai anak muda muslim sebagai konsumen sekaligus pembuat budaya populer. Pembahasan mengenai anak muda muslim pegiat hijab *cosplay* kebanyakan membahas tentang identitas diri yang mereka bangun saat sedang melakukan kegiatan tersebut atau ketika tidak melakukan kegiatan tersebut. Padahal di sisi lain mereka memiliki keterikatan antara mengonsumsi kesenangan dan kesalehan secara bersamaan dan menjadi agen aktif menciptakan budaya populer Jepang yang Islami.

D. Kajian Pustaka

Sebelumnya studi terkait anak muda muslim dan budaya populer telah banyak dilakukan oleh akademisi dengan berbagai perspektif dan pendekatan. Dalam penelitian ini akan berfokus pada studi mengenai perjumpaan anak muda muslim dan budaya populer Jepang yakni *cosplay*, dan penulis membagi menjadi dua aspek pertama menganggap perjumpaan Islam dengan budaya populer sebagai bentuk hibriditas dan aspek kedua melihatnya sebagai bentuk Pop-Islamisme.

Aspek pertama, studi mengenai anak muda dan persilangan budaya antara Islam dan budaya populer pada tulisan Ranny Rastati terhadap budaya populer Jepang yang bertahan menjaga citra positifnya dengan menggunakan konsep *soft power* sampai kepada pembentukan komunitas hijab *cosplay* di Indonesia.

Muslimah Indonesia yang gemar melakukan *cosplay* dengan menggabungkan praktek keislaman yakni memakai jilbab sehingga terbentuk komunitas hijab *cosplay*. Para muslimah yang suka dengan karakter fiksi *manga* dan *anime* Jepang membentuk komunitas hijab *cosplay* sebab mereka ingin tetap berkreasi menggunakan kostum mirip karakter fiksi idola mereka tanpa harus meninggalkan syariat Islam.⁹

⁹ Ranny Rastati, "Dari Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay," *Masyarakat & Budaya* 17 No 3, (2015): 371.

Masih pada studi yang sama yakni mengenai anak muda muslim dan budaya populer terdapat pada tulisan Kamaludeen Mohamed Nasir yang mengkaji anak muda muslim Singapore dan Sydney. Pengadopsian budaya populer seperti musik hip-hop dan penggunaan tato adalah bentuk strategi perlawanan anak muda muslim dalam menegosiasikan antara identitas etnis, agama, sekuler, nasionalisme, dan lain-lainnya. Melalui cara tersebut anak muda muslim tidak terminoritakan serta dapat menikmati budaya populer.¹⁰

Selanjutnya, terdapat dua literatur terkait hibriditas yang berkaitan dengan konsumerisme duniawi, terdapat pada Ariel Heryanto dan Claudia Nef Saluz. Heryanto mengamati fenomena K-Pop di kalangan remaja Muslim, dan berpendapat bahwa mereka memiliki dua identitas yang bertolak belakang dalam menikmati K-pop. Mereka dituntut untuk mendamaikan dua hal, yakni ketakwaan beragama dan merayakan konsumerisme duniawi. Ia juga menyebutkan upaya pendamaian dua hal tersebut terjadi pada puncak Islamisasi. Tetapi mereka mampu membangun citra muslimah trendi tapi saleh.¹¹

Tidak jauh berbeda, Nef Saluz mengkaji fenomena maraknya pemakaian jilbab trendi di kalangan mahasiswa Universitas Gajah Mada (UGM). Dalam tulisannya, Nef Saluz memandang bagaimana muslimah muda mengenakan

¹⁰Kamaludeen Mohamed Nasir, *Globalized Muslim Youth in The Asia Pasific: popular Culture in Singapore and Sydney*, The Modern Muslim World (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2016), 191-94.

¹¹Ariel Heryanto, *Identitas dan Kenikmatan Politik Budaya Layar Indonesia* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2015), 253.

jilbab sebagai seorang muslimah yang taat aturan syariat Islam di sisi lainnya mempraktekkan komsumerisme budaya Barat. Ia juga menyimpulkan bahwa perpaduan ini melahirkan budaya populer Islam sebagai bagian dari hibrisasi antara perpaduan budaya lokal dan global.¹²

Aspek kedua, yakni melihat perkawinan budaya populer anak muda muslim sebagai bentuk pop-Islamisme, terdapat pada tulisan Najib Kailani yang membahas tentang varian bacaan anak muda muslim dari berbagai latar belakang ideologi Islam, yakni Tahriri, Tarbawi dan Salafi. Ia menemukan bahwa bacaan anak muda memiliki perbedaan dimana sekarang anak muda tidak lagi merujuk pada tokoh atau figur utama dari gerakan-gerakan tersebut. Mereka cenderung menyukai karya yang mengandung pesan ideologis dengan menyesuaikan konteks dan aspirasi anak muda muslim Indonesia. Karya tersebut mengemas kembali ideologi Islamis yang terlihat kaku dengan kemasan menarik berbaur budaya populer. Yang pada akhirnya menunjukkan ambivalensi, inkonsisten dan paradoks lantaran mereka menyampaikan narasi Islam namun berbaur dengan unsur Barat, tetapi kerap kali mendeskreditkan budaya populer Barat. Literatur tersebut didominasi oleh isu kepanikan moral. Kailani mempetakan perbedaan yang terdapat pada literatur tersebut. Literatur Tahriri dan Tarbawi lebih sering mengadopsi budaya populer, sedangkan literatur Salafi hanya berfokus pada tema populer

¹²Claudia Nef Saluz, "Islamic Pop Culture in Indonesia: an Anthropological Field Study on Veiling Practice among Students of Gajah Mada University of Yogyakarta" (Universitat Bern, 2007).

yang rujukannya kepada al-Qur'an dan hadis serta pandangan Salafi terkait hal tersebut, sehingga terkesan kaku.¹³

Sejalan penelusuran saya terhadap studi-studi yang memfokuskan perjumpaan anak muda muslim dengan budaya populer, belum ada yang secara khusus mengkaji keterkaitan mereka dengan konsep kesenangan dan konsep kesalehan muslimah pegiat hijab *cosplay* yang tidak hanya aktif mengkonsumsi budaya populer Jepang, tetapi juga aktif memproduksi budaya populer. Studi-studi di atas telah membantu melihat posisi penelitian ini.

E. Kerangka Teoritis

Penelitian ini berusaha melihat apakah kemunculan hijab *cosplay* merupakan bagian dari fenomena budaya populer Islam atau Pop Islamisme dengan melihat konsep kesenangan dan konsep kesalehan yang mereka yakini. Asumsi ini hadir dari kondisi anak muda muslim yang berada di tengah ambiguitas. Mereka merupakan kalangan yang aktif mengonsumsi hiburan budaya populer Jepang dan ingin mengekspresikan kecintaan atau hobi mereka dalam bermain kostum (*cosplay*), namun di sisi lain mereka terbebani dengan tuntutan menjadi muslim yang baik.

Perempuan muslimah kemudian berupaya menegosiasikan identitas kesenangan dan kesalehan. Mereka menganggap dirinya sebagai bagian dari

¹³Najib Kailani, "Perkembangan Literatur Islamisme Populer di Indonesia, Apropriasi, Adaptasi dan Genre," dalam *Literatur Keislaman Generasi Milenial: Transmisi, Apropriasi, dan Konteks*, ed. Oleh Noorhaidi Hasan, Cetakan I (Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Press, 2018), 143-173.

kultur modern. Namun secara fundamental menafikan diri sebagai bagian dari budaya Barat lantaran tetap teguh memegang nilai-nilai normatif agama dalam praktek keseharian. Pada akhirnya mereka membentuk identitas mereka melalui negosiasi budaya, menyaring produk-produk budaya populer sesuai dengan nilai normatif Islam dan meminggirkan produk budaya yang dianggap bertentangan dengan nilai budaya lokal dan agama.¹⁴

Muslimah pegiat hijab *cosplay* di tumbuh bersama budaya populer Jepang dan masifnya penyebaran Islamisasi di Indonesia. Hibriditas dipengaruhi oleh globalisasi. Di mana globalisasi itu sendiri disebabkan oleh lima dimensi arus kebudayaan global yaitu *ethnoscapes*, *technoscapes*, *financescapes*, *mediascapes*, dan *ideoscapes*. Lima dimensi tersebut telah menggabungkan berbagai kebudayaan dan membuat budaya suatu negara menjadi tidak stabil. Appadurai menyebut kondisi ini sebagai Sense of Place.¹⁵ Kondisi ini menuntut seseorang akan kebutuhan identitas agama sebagai sumber makna yang penting.

Pengaruh globalisasi dan derasnya konsumsi budaya populer membuat anak muda muslim menciptakan ruang dalam berekspresi serta menyikapinya dengan hal positif. Dalam hal ini, muslimah pelaku hijab *cosplay* melakukan negosiasi diri atas kesenangan yang dilakukannya yakni menjadi modern,

¹⁴Pam Nilan dan Carles Feixa, ed., *Global Youth? Hybrid Identitas, Plural Worlds* (London; New York: Routledge, 2006), 93-94.

¹⁵Arjun Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Public worlds, v. 1 (Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press, 1996), 29- 43.

kreatif menciptakan hal baru melalui hobi *cosplay* namun tetap tunduk terhadap norma dan nilai agama yang dianutnya. Mereka tetap berusaha mengartikulasikan keislaman dengan cara mengakomodasi habitus mereka sebagai anak muda.¹⁶

Perjumpaan budaya populer dan Islam terjadi bukanlah semata-mata bagian dari hibritas kultural. Muller melihat bahwa kemunculan organisasi partai Islam di Malaysia (PAS) memiliki unsur Islamisme yang disebutnya dengan “Pop Islamisme”.¹⁷ Pop Islamisme merupakan konsep yang menggambarkan usaha dari aktivis muda di suatu organisasi Islam yang memadukan budaya populer dan gagasan Islamisme. Muller menemukan bahwa aktivis muda PAS menggunakan musik bergenre *rock* dalam dakwahnya yang kemudian melahirkan istilah ‘hiburan Islami’. Dalam temuannya, peran figur artis dibutuhkan dalam menambah ketertarikan masyarakat dan mengumpulkan massa untuk mendukung partai politik tersebut. Konsep Islamisme disisipkan dalam musik populer yang dimainkan.

Anak muda menegosiasikan hasrat kemudaan dengan menciptakan identitas-identitas baru menggunakan konsep kesenangan dan kesalehan yang diyakininya. Sehingga mereka tetap bisa menikmati budaya populer dan ketataan atas syariat agama yang dianutnya. Dari uraian di atas saya

¹⁶Asef Bayat, “Muslim Youth and the Claim of Youthfulness”, dalam *Being and Muslim: New Cultural Politics in the global south and north*, ed. Oleh Asef Bayat dalam Linda Herrera (New York ; Oxford University Press, 2010), 19.

¹⁷Dominik M. Muller, “POST-ISLAMISM OR POP-ISLAMISM? Ethnographic observations of Muslim youth politics in Malaysia,” *Paideuma: Mitteilungen zur Kulturkunde* 59 (2013): 280.

berpendapat bahwa anak muda muslim cenderung menegosiasikan dua identitas yakni sebagai kalangan yang konsumtif terhadap budaya populer, dan menyeleksi unsur-unsur budaya populer yang bertentangan dengan norma Islam menjadi kemasan baru yang ramah, sesuai dengan norma Islam.

F. Metode Penelitian

Tesis ini berawal dari kesenangan peneliti ketika sedang berselancar di dunia maya, banyak teman-teman peneliti yang mengunggah hasil kreativitasnya menggunakan kostum karakter fiksi namun tetap menggunakan pakaian tertutup dan jilbab. Mereka pula dengan eksis menggunakan sosial media sebagai wadah untuk mempresentasikan identitas kemudaan dan keislamannya.

Pengamatan yang di lakukan memberikan stimulus kepada peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait individu yang mengenakan hijab *cosplay* (permainan kostum) mengikuti karakter fiksi dengan tetap mempertahankan simbol keislaman (pakaian muslimah dan jilbab). Dari berbagai produk budaya populer, peneliti tertarik meneliti budaya populer Jepang yang masih eksis sampai saat ini bahkan oleh perempuan muslim ditransformasikan menjadi sebuah hobi yang melahirkan komunitas baru.

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode netnografi. Saya memulai penggalan data secara intens sejak Desember 2021 sampai Oktober 2022. Adapun penghimpunan data dilakukan dalam tiga cara; *pertama*, dengan melakukan wawancara enam orang aktor penting pegiat hijab *cosplay*

yang terdiri dari tiga orang yang tergabung dalam komunitas hijab *cosplay* gallery dan tiga orang yang melakukan kegiatan hijab *cosplay* secara individu. Dalam hal ini saya menanyakan pengalaman dan motivasi mereka terkait hobi yang mereka geluti, selain itu tanggapan mereka terkait penegakan syariat Islam. informan yang saya wawancarai kebanyakan yang sudah bekerja dan pelajar. Melalui aplikasi Whatsapp, saya mewawancarai mereka dengan model wawancara semi terstruktur dan mendalam. Tujuannya agar dapat mengumpulkan informasi yang spesifik dan terarah. Namun tetap fleksibel.

Kedua, informasi saya himpun melalui observasi pengamatan audio visual tepatnya dengan melakukan pengamatan melalui media sosial Facebook dan Instagram individu pegiat hijab *cosplay*. *Ketiga*, informasi melalui dokumentasi berupa buku, berita, poster, terkait, jurnal juga saya gunakan dalam tesis ini. Dokumen berbentuk daring juga tak luput saya himpun dari berbagai sumber seperti Instagram, Youtube, dan *website* selama masih relevan dengan topik pembahasan.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan logis, saya menyusun pembahasan tesis ini dalam lima bab yang setiap bab terdiri beberapa subbab. Bab pertama berisi pendahuluan yang tersusun dengan tujuh sub bahasan, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat

penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan terakhir sistematika pembahasan.

Selanjutnya, bab kedua mengurai tentang globalisasi adalah gerbang masuknya budaya populer di Indonesia. Bab ini diawali dengan penjelasan mengenai proses globalisasi menjadi awal masuknya hiburan asing. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan proses masuknya budaya populer Jepang di Indonesia, hingga kepada produk-produk budaya Jepang yang menjadi konsumsi masyarakat Indonesia.

Bab ketiga membahas kemunculan hijab *cosplay* sebagai arena kesenangan muslimah sekaligus membentuk komunitas virtual agar dapat pengakuan dari masyarakat. Bab ini diawali dengan pembahasan lahirnya komunitas hijab *cosplay* serta pengalaman individu dalam memaknai hijab *cosplay* sebagai sebuah hobi yang mendatangkan kesenangan tersendiri bagi pribadi pegiatnya. Kemudian pembahasan berlanjut dengan penggunaan media sosial sebagai media menyebarkan informasi terkait kegiatan komunitas atau pun individu pegiat hijab *cosplay*.

Bab keempat mengeksplorasi pembahasan mengenai penerapan konsep kesalehan pada pegiat hijab *cosplay*. Kemudian akan melihat proses pegiat hijab *cosplay* dalam mentransformasikan identitas sosial dan identitas panggungnya. Serta penggunaan media sosial sebagai wadah pengekspresian diri dan menyebar dakwah melalui apa yang mereka kenakan.

Bab kelima berisi kesimpulan secara keseluruhan dari semua sub bab untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada bab pertama. Bab ini juga menyertakan saran untuk penelitian selanjutnya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Globalisasi memunculkan berbagai materi budaya global yang akan berinteraksi dengan budaya lokal pada akhirnya menghasilkan varian-varian yang terkadang menjadi produk budaya baru memperkaya koleksi produk budaya lokal yang dimiliki. Globalisasi melatarbelakangi munculnya budaya populer di Indonesia yang turut andil dalam mempengaruhi perkembangan masyarakat seperti pola pikir, gaya hidup, perilaku, serta cara bersosialisasi di masyarakat. Diantara budaya populer yang pernah menjadi konsumsi masyarakat Indonesia adalah budaya yang berasal dari Barat (westernisasi), Eropa, Korea, dan Jepang. Namun keberadaan budaya westernisasi lambat laun mulai ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia karena dinilai tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Kemudian digantikan dengan masuknya budaya Asia, salah satunya adalah budaya populer Jepang yang sampai saat ini masih di konsumsi masyarakat Indonesia.

Budaya populer Jepang masuk ke Indonesia sejak abad ke 20. Konsep *soft power* sukses diterapkan Jepang dalam membangun citra positif sehingga budaya populer yang dibawahnya mampu diterima dengan baik oleh masyarakat Indonesia. Jepang mengeksport berbagai budaya populer yang meliputi *manga, anime, fashion, film, games*, dan makanan. Bahkan di konsumsi secara terus menerus yang kemudian memiliki sejumlah

penggemar dan membentuk basis komunitas, mereka yang tergabung dalam komunitas Jepang adalah anak muda yang berasal dari berbagai latarbelakang, mereka secara rutin saling bertemu dan berkomunikasi terkait kegemaran atau pun hobi mereka. Anggota komunitas ini sering mengadakan event tahunan untuk menarik simpati masyarakat agar lebih mengenal Jepang.

Setelah keberhasilan Jepang memperkenalkan *manga* dan *anime*, budaya populer *cosplay* menjadi pilihan kaum muda dalam mengapresiasi keberhasilan produk budaya populer tersebut. Penyamaran diri yang diasosiasikan dengan mengenakan pakaian dan berperan layaknya figur karakter fiksi *manga*, *anime*, atau *game*, adalah bentuk rasa suka yang menjadi hobi kemudian memunculkan kreativitas dengan tampil menggunakan kostum para karakter yang disukai. Dalam memerankan figur-figur tersebut seorang *cosplayer* mengenakan kostum, penambahan aksesoris, riasan, hingga menirukan adegan-adegan yang ditampilkan untuk melengkapi penampilan mereka. Transformasi seorang *cosplayer* merupakan suatu unjuk diri untuk tampil di depan publik.

Antusias penggemar budaya populer Jepang terhadap dunia *manga*, *anime*, dan *cosplay* membuat kaum muda muslimah ikut merayakan kesenangan atas hobi mereka dengan menciptakan fenomena baru di tahun 2000-an, yakni munculnya fenomena hijab *cosplay*. *Cosplyer* hijab adalah bentuk penyaluran diri kaum muda muslimah terhadap budaya populer

Jepang tersebut namun tidak ingin meninggalkan syariat Islam dengan tetap memakai pakaian sesuai syariat Islam. Mereka tetap bercosplay memeragakan karakter fiksi dengan menggunakan pakaian tertutup, dan penutup kepala (jilbab).

Hampir satu dekade telah berlalu sejak diperkenalkannya hijab *cosplay*. Hijab *cosplay* kini tidak hanya dilakukan di negara mayoritas Muslim seperti Indonesia dan Malaysia, tetapi juga di negara minoritas Muslim seperti Inggris. Fenomena hijab *cosplay* menunjukkan bahwa dakwah dapat dilakukan melalui *cosplay*. Hijab *cosplay* juga bisa menjadi solusi bagi para muslimah yang ingin menyalurkan hobi *cosplay*nya sekaligus memenuhi kewajiban agamanya untuk mengenakan hijab.

Para muslimah pegiat hijab *cosplay* menjadikan hobi mereka ruang ekspresi kesenangan dan kesalehan. Kesenangan yang dimaksud adalah bentuk pengekspresiaan jati diri dengan memiliki identitas ganda yakni identitas sosial dan identitas saat berada di atas panggung memerankan karakter fiksi.

Sedangkan kesalehan individu pegiat hijab *cosplay* dilihat dari komitmen mereka mempertahankan identitas keislaman dengan cara tetap menjalankan syariat Islam baik dari segi simbol berpakaian atau pun dalam tingkah laku. Sedangkan untuk menjaga kesalehan dapat dilihat dari praktek langsung di lapangan dengan menjaga jarak antar lawan jenis, tidak menggunakan perkataan kasar, bergaya hidup sehat dengan makan- makanan yang halal,

menjaga kebersihan lingkungan sekitar, menjaga shalat lima waktu dimana pun dan kapan pun, dan yang terpenting adalah berbusana sesuai etika syariat Islam yakni tidak memperlihatkan aurat atau lekuk tubuh, tidak berlebihan dalam berpakaian yang akan menumbuhkan syahwat dari lawan jenis, tidak berbusana menyerupai laki-laki dan sebagainya. Kesenangan dan kesalehan dalam bahasa pegiat hijab *cosplay* adalah tetap menikmati hiburan budaya populer secara bersamaan tanpa meninggalkan komitmen mereka untuk tetap memakai jilbab.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, kurang tepat jika kajian ini dikatakan telah sempurna, sebab masih memerlukan banyak masukan guna memperbaiki sekaligus mengembangkan dalam kajian budaya populer khususnya budaya populer hijab *cosplay*. Peneliti berharap melalui tulisan ini akan mampu memberikan stimulus kepada peneliti lain untuk melahirkan kajian-kajian terkait budaya populer hijab *cosplay* namun pada ladang yang berbeda, seperti halnya budaya populer hijab *cosplay* yang dikaji dari segi psikologi komunikasi pelaku hijab *cosplay*, agar penelitian selanjutnya akan berkembang dari penelitian-penelitian yang sudah ada dan menjadi kajian terkait budaya populer hijab *cosplay* di ruang publik lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Artikel Jurnal

- Amalia, Aulia, Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia, *Andalas Journal of International Studies*, Vol 1 No 2 November 2015.
- Appadurai, Arjun, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Public worlds, v. 1, Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press, 1996.
- Aso, Taro, Speech By Mr Taro Aso, Minister For Foreign Affairs On The Occasion Of The Japan Institute Of International Affairs Seminar “Arc Of Freedom And Prosperity: Japan’s Expanding Diplomatic Horizon’s”, Diakses Pada 12 Desember 2020.
- Bayat, Asef, “Muslim Youth and the Claim of Youthfulness”, dalam *Being and Muslim: New Cultural Politics in the global south and north*, ed. Oleh Asef Bayat dalam Linda Herrera, New York ; Oxford University Press, 2010.
- Deeb dan Mona, *Leisurely Islam*; Lara Deeb dan Mona Harb, “Choosing Both Faith and Fun: Youth Negotiations of Moral Norms in South Beirut,” *Ethnos: Journal of Anthropology* 78, No 1, Maret 2013.
- Dewi, Putriandam, “Budaya Manga di Kalangan Remaja Indonesia”, https://www.academia.edu/9175298/Budaya_Manga_di_Kalangan_Remaja_Indonesia, Diakses 02 Februari 2021.
- Favell, Adrian, *Before And After Superflat: A Short History Of Japanese Contemporary Art 1990-211*, Hongkong: Blue Kingfisher Limited, 2011.
- Fukushima, Akiko, Modern Japan And The Quest For Attractive Power, Dalam Melissen, J. & Lee, S.J, *Public Diplomacy And Soft Power In East Asia*, (New York: Palgrave Macmillan), 84.
- Ginjar Agustian, Ary, *ESQ (Emotional Spritual Quotient)*, Jakarta: Penerbit Arga, 2005.
- Heryanto Ariel, *Identitas dan Kenikmatan Politik Budaya Layar Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia, 2018.
- Hilal Al-‘Askari, Abu, *Al-Furuq Al-Lugawiyah Qalhirah: Dar al-Ilm wa as-Saqafah*, 1997.
- Ida, Rachmah, “Budaya Populer Indonesia Diskursus Global/Lokal dalam Budaya Populer Indonesia”, ed. Rachmah Ida, *Pendahuluan: Diskursus Global/Lokal dalam Kajian Media dan Budaya Populer di Indonesia*, Surabaya: Airlangga University Press, 2017

- Kailani, Najib, “Perkembangan Literatur Islamisme Populer di Indonesia, Apropriasi, Adaptasi dan Genre,” dalam *Literatur Keislaman Generasi Milenial: Transmisi, Apropriasi, dan Konteks*, ed. Oleh Noorhaid Hasan, Cetakan I, Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Press, 2018.
- Lazarus, Neil, *Nationalism and Culture Practice in the Postcolonial World*, Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- M. Muller, Dominik, “POST-ISLAMISM OR POP-ISLAMISM? Ethnographic observations of Muslim youth politics in Malaysia,” *Paideuma: Mitteilungen zur Kulturkunde* 59, 2013.
- MA Bernadette Bravo, Canave, *Japanese Cultural Influence in The Philippines through Anime’s Popularity and Pervasiveness*, Tokyo Weseda University, 2012.
- Mernissi, Fatimah, *Wanita di dalam Islam; terjemah*, terj: Yeziar Redianti, Bandung: Pustaka, 1991.
- Misbah, Aflahal, Anak Muda Salafi, Kesenangan dan Kesalehan, Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2020.
- Mohamed Nasir, Kamaludeen, *Globalized Muslim Youth in The Asia Pasific: popular Culture in Singapore and Sydney*, The Modern Muslim World, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2016.
- Muhammad Al-Jamal, Ibrahim, *Fiqhi Wanita*, Bandung: Gema Insani Press, 2002.
- Nef-Saluz Claudia, *Islamic Pop Culture in Indonesia An Anthropological Field Study on Veiling Practices Among Students Of Gadjah Mada University of Yogyakarta*, Bern: Universitat Bern, 2007.
- Nilan, Pam dan Carles Feixa, ed., *Global Youth? Hybrid Identitas, Plural Worlds*, London; New York: Routledge, 2006.
- Ogawa, Tadashi, Origin And Development Of Japan’s Public Diplomacy, Dalam Snow, N. & Taylor, P.M (Ed), *Routledge Hanbook Of Public Diplomacy*, New York: Routledge, 2009.
- Ogoura, Kazuo, Japan’s Cultural Diplomacy, Past and Present, *Center For Area Studies Working Paper*, 2009.
- Peng Lam, Er, (ed), *Japan’s Relations with Southeast Asia: The Fukuda Doctrine and Beyond*, London and New York: Routledge, 2013.
- Quraish Shihab, M, *Jilbab Pakaian Wanita Muslima*, Jakarta: Lentera Hati, 2010.
- Rastati, Ranny, “Korean Wave_Pariwisata, Soft Power, dan Gerakan Ekspansi Budaya Pop,” *Accelerating the World’s Research*, <https://pmb.brin.go.id/korean-wave-pariwisata-soft-power-dan-gerakan-ekspansi-budaya-pop/?amp>, Diakses 27 Oktober 2022).
- _____, “Dari Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay”, *Masyarakat dan Budaya*, Vol 17 No 3 Maret, 2015.

- _____, “Hijab Cosplay: When Muslim Woman Embrace Fan Culture,” ed. Yukako Yoshida, Ranny Rastati, Manami Goto, *Performing The Self and Playing With The Otherness: Cloating and Costuming Under Transcultural Condition*, Tokyo: Nihon Root Printing & Publishing, 2022.
- _____, “Media dan Identitas Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi Terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress)”, *Jurnal Komunikasi Indonesia*, Vol 1, Oktober 2012
- Sinclair, Johan, Elizabeth Jacka, Cunningham, *New Patterns in Global Television: Peripheral Vision*, London: Oxford University Press, 1996.
- Tomlinson, John, *Globalization and Culture*, Chicago: The University of Chicago Press, 1999.
- Wisnu Seputera Wardana, I Made, Idin Fasisaka, Dkk, Penggunaan Budaya Populer Dalam Diplomasi Budaya Jepang Melalui World Coslay Summit, *Jurnal Hubungan Internasional*, Vol 1 No 3 2015. Yamane, Toi, “Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia”, *Jurnal Ayumi*, Vol 7, Maret 2020.

Sumber Internet

- S. Nye Jr, oseph, “Soft Power,” *Foreign Policy*, no. 80 (February 2015), di bawah “Setting,” <http://www.jstor.org/stable/1148580>, Diakses 11 Oktober 2022.
- Roisatin Nadhiroh, Fatma, 7 *Lagu Lawas yang Populer di Indonesia*, <https://www.idntimes.com/hype/throwback/fatma-roisatin-nadhiroh/lagu-lawas-jepang-yang-populer-di-indonesia-c1c2/full>, Diakses 02 November 2022.
- Lihat <https://m.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-255-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>, Diakses tanggal 20 Februari 2021.
- Lihat <https://ww.urbanasia.com/mcddonalds-indonesia-punya-menu-baru-dengan-cita-rasa-indonesia-U17362>. Diakses pada 23 Desember 2020.
- <https://muslimahdaily.com/muslimah-zone/community/item/738-islamic-otaku-community-yuk-jadi-cosplayer-yang-syariah.html>, diakses Tanggal 11 November 2022.
- Lihat <https://kreativv.com/film-animasi-video/sejarah-anime-indonesia/>, Diakses tanggal 20 Februari 2021.

Sumber Wawancara

- Aisya Apriliani Pada tanggal 1 Januari 2022.
- Ange Indira, Pada Tanggal 20 Januari 2022, Anggota Hijab Cosplay Galery

Dinda Tri Zuan Anggraeni, Pada Tanggal 20 Januari 2022

Falina Suwastrianti, Tanggal 17 Desember 2022, Anggota Hijab Cosplay Galery

Firly Melati Mauludy, Pada Tanggal 17 Desember 2021

Tasya Pada Tanggal 20 Januari 2022.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA